



LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Leggenda Bonus**

**Liberazione della miniera**

A1

Questa Leggenda è scritta su dodici carte:  
A1, A2, A3, A4, B, F, N, 3 carte Nascondiglio di Varkur e 2 carte Regole della miniera.

A1

Questa Leggenda si svolge sul retro della mappa da gioco: Miniera abbandonata.

Per prima cosa seguite le istruzioni della **Lista di controllo**.

Per questa Leggenda sono necessari anche i **tasselli Creatura**.

**Importante:** Rimettete nella scatola i seguenti due tasselli Creatura: "Un Gor nella Regione 21 - Un Troll nella Regione 23" e "Uno Skral nella Regione 48 - 2 Monete d'oro nella Regione 50".

Inoltre, mischiate senza guardare il materiale che segue e disponetelo accanto alla mappa da gioco: le undici carte Evento Argento (che vanno a sostituire le carte Evento Oro), le dieci carte Lago Segreto, gli otto Detriti, le undici Gemme, le tre Erbe medicinali, le sei Pietre runiche e le sei Pergamene.

Ulteriore preparazione:

- Disponete accanto alla mappa da gioco le tre carte Nascondiglio di Varkur e le due carte Regole della miniera.
- Sistemate accanto alla mappa da gioco La Strega, gli Alleati Nani, i Troll, i Wardrak, il Veleno e tre dadi neri.
- Piazzate il **tassello "N"**, col lato verde in alto, sulla lettera N del Percorso della Leggenda e sistemate un **Asterisco sulle lettere B ed F**.
- Collocate una **Gemma**, coperta, in ogni Regione che ha il simbolo del diamante ad eccezione delle Regioni 0, 2, 3 e 4. Rimettete nella scatola le quattro Gemme in eccesso.
- Determinate casualmente le Regioni in cui si trovano, coperte, **cinque delle sei Pietre runiche e due Erbe medicinali**. Un giocatore utilizza un proprio dado e un dado rosso. Il dado rosso indica le decine e il dado del giocatore indica le unità.

Continua sulla carta Leggenda A2.



LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Leggenda Bonus**

**Liberazione della miniera**

A2

A2

- Piazzate **due Detriti** nella Regione 21 e scopriteli.
- Sistemate nell'Armeria (Regione 27) **un Elmo, uno Scudo, un Arco e un Otre**.
- Piazzate un **Gor** nelle Regioni 15 e 34.

**Nota:** Rileggete le regole per le **Gemme**, le **Fiamme**, i **Detriti** e il **Lago Segreto** riportate sulle due carte Regole della miniera. Troverete qualche piccola ma sostanziale differenza.

*Pochi sanno che gli Eroi prima di combattere Tarok affrontarono di nuovo Varkur, il mago nero. Questi era fuggito nella miniera e di nascosto studiava l'antica magia sottoterra. Gli Eroi decisero di liberare la miniera dalla sua nefasta presenza, ma gli Skral rimastigli sempre fedeli lo nascosero agli Eroi.*

**Missione:**

Gli Eroi devono rintracciare Varkur. Per farlo, devono prima **trovare i tre Skral**.

I tre Skral entrano in gioco con i tasselli Creatura. Gli Skral devono essere trovati e sconfitti. Appena **il terzo Skral entra in gioco** il giocatore che l'ha scoperto deve lanciare uno dei propri dadi. Il risultato del lancio del dado indica quale delle tre carte Nascondiglio di Varkur bisogna scoprire.

Continua sulla carta Leggenda A3.



LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Leggenda Bonus**

**Liberazione della miniera**

A<sub>3</sub>

A3

**Obiettivo della Leggenda:**

Gli Eroi vincono quando il Narratore raggiunge la tessera N se...

...i tre Skral e Varkur sono stati sconfitti.

- Piazzate **due tasselli Creatura**, coperti, in ognuna delle Regioni **10, 28, 35, 41 e 43**. Un Eroe che entra in una di queste Regioni deve terminare il proprio Movimento, scoprire i due tasselli ed applicarne immediatamente gli effetti in sequenza.
- Piazzate **tre tasselli Creatura**, coperti, nella Regione **6** e piazzateci sopra un **Troll**. Per scoprire questi tasselli gli Eroi devono prima sconfiggere il Troll.

**Nota:** Un Eroe con un Cannocchiale può scoprire (ma non attivare) tutti i tasselli Creatura presenti nelle Regioni adiacenti alla propria (anche i tre della Regione 6).

- Piazzate gli **Alleati Nani** nella Regione **40** (vedi le carte Regole della miniera).

Continua sulla carta Leggenda A4.



LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Leggenda Bonus**

**Liberazione della miniera**

A<sub>4</sub>

A4

**Importante:** Per ogni Creatura che raggiunge l'uscita meridionale della Miniera (Regione 0), il tassello "N" deve essere spostato sulla lettera precedente. La Creatura è eliminata dal gioco.

**Attenzione!** Se uno dei tre Skral raggiunge l'uscita meridionale della Miniera (Regione 0), gli Eroi hanno perso.

Se durante questa Leggenda un Eroe scende a **0 Punti Volontà**, è rimosso dalla mappa da gioco. Le sue Gemme, le sue Monete d'oro, i suoi Equipaggiamenti restano nella Regione in cui si trovava prima di morire.

Ogni Eroe inizia con **2 Punti Forza**. Piazzate **gli Eroi nella Regione 60** (davanti alla Miniera). Il gruppo riceve **5 Monete d'oro**, **due Scudi ammaccati** (lato posteriore) e **un Arco**. Decidete come distribuirli.

**Nota:** Lo Scudo protegge dalle Fiamme!

*Uno degli Eroi con gli occhi fissi nel buio della miniera urla: "Dobbiamo scoprire dove si nasconde Varkur. Andiamo a caccia di Skral!"*

Il giocatore che ha scaricato questa Leggenda inizia a giocare.





LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Leggenda Bonus**

**Liberazione della miniera**

B

B

Una missiva giunge agli Eroi dall'Albero cavo: i Custodi temono un attacco da parte delle creature e sperano di ricevere soccorso dagli Eroi e dai loro alleati.

Piazzate un tassello **Pergamena**, coperto, nella Regione **63** (Chioma dell'albero). Se una Creatura termina il proprio Movimento nella Regione che contiene la Pergamena, la scopre. Ogni Eroe che ha più Punti Volontà del valore della Pergamena, deve ridurli a questo valore. Inoltre, Gli **Alleati Nani** sono eliminati dal gioco!

*I Custodi chiudono la loro missiva facendo riferimento a qualcosa di molto potente...*

Determinate casualmente la Regione in cui si trova il **Veleno**; per farlo un giocatore utilizza un proprio dado e un dado rosso. Il dado rosso indica le decine e il dado del giocatore indica le unità. Il Veleno si può utilizzare due volte: dopo il primo utilizzo si capovolge il tassello e dopo il secondo utilizzo si elimina dal gioco. L'Eroe può utilizzare il Veleno in un round Combattimento dopo aver lanciato i propri dadi, ma deve farlo prima della reazione della Creatura. Il Veleno ha due effetti:

1. Se la Creatura è sconfitta, non perde solo un certo numero di Punti Volontà, ma scende direttamente a 0 Punti Volontà.
2. Una Creatura sconfitta col Veleno non dà alcuna Ricompensa. La Creatura non è spostata nella Regione 80 e il Narratore non avanza sul Percorso della Leggenda.

**Importante:** Il veleno non ha effetto sul Mago nero!



LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Leggenda Bonus**

**Liberazione della miniera**

F

F

Una tremenda scarica di magia attraversa i corridoi della miniera provocando crolli. Varkur doveva essere molto vicino.

Determinate casualmente le Regioni in cui cadono i restanti **sei Detriti**. Per questo utilizzate un **dado nero** e un **dado rosso**. Sommate entrambi i risultati per ogni Detrito.

*Esempio:* Il risultato del dado nero è 12, quello del dado rosso è 5. Sistemate un tassello Detriti nella Regione 17.

Infine, scoprite tutti i Detriti.

**Crollo:**

a) Se in una Regione in cui cadono dei Detriti si trova un **Eroe**, questi perde tanti Punti Volontà quanto il valore del tassello Detriti. L'utilizzo di uno Scudo protegge da questo danno. Poi, Eliminate il tassello Detriti dal gioco.

b) Se in una Regione in cui cadono dei Detriti si trova una **Creatura**, questa è eliminata dal gioco.

**Nota:** Se uno Skral è eliminato in questo modo, gli Eroi sono più vicini al loro obiettivo.

**Caso particolare 1:** Se un Eroe e una Creatura si trovano in una Regione interessata da un Crollo, la Creatura è eliminata mentre l'Eroe perde tanti Punti Volontà quanto il valore del tassello che è eliminato dal gioco.

**Caso particolare 2:** Se il Mago nero o gli Alleati Nani si trovano in una Regione interessata da un Crollo, sono eliminati dal gioco.

Se in seguito una Creatura deve essere piazzata in una Regione ingombra di Detriti, spostatela nella Regione successiva (seguendo le frecce).



LE LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Leggenda Bonus**

Liberazione della miniera

**N**

La Leggenda ha un lieto fine se...  
...i tre Skral e Varkur sono stati sconfitti. N

*Gli Eroi hanno liberato la miniera dall'ombra della Magia nera, ma il destino di Varkur non era ancora compiuto! Anni dopo, quando Andor si sentiva sicura dopo la caduta del Drago, si sentì ancora parlare di Varkur. Così orribilmente trasformato che solo gli Eroi riconobbero il loro vecchio nemico in quella orrenda creatura chiamata Qurun.*

*Ma questa Leggenda sarà raccontata un'altra volta...*

La Leggenda finisce male se...  
...i tre Skral e Varkur non sono stati sconfitti.

Suggerimenti per la prossima volta:  
• Cercate di attivare il minor numero di tasselli Creatura.  
• Il Cannocchiale è particolarmente utile in questa Leggenda.



LE LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Leggenda Bonus**



**Nascondiglio di Varkur**  
Se avete sconfitto i tre Skral,  
lanciate un dado.  
Se il risultato è

oppure

scoprite questa carta e leggetela.

V1/2

*Il Lago Segreto gorgoglia. Ad un tratto Varkur, il mago nero, emerge dalle acque.*

Piazzate il Mago nero nella Regione 11 (Lago Segreto). Tutti gli Oggetti, i Detriti e le Creature che si trovano in questa Regione sono eliminati dal gioco.

**Nota:** Se uno Skral è eliminato in questo modo, gli Eroi sono più vicini al loro obiettivo.

**Missione:**

Gli Eroi devono sconfiggere **i tre Skral e Varkur** prima che il Narratore raggiunga la tessera N.

Se il Mago nero è sconfitto, il Narratore deve essere immediatamente spostato sul tassello "N".

Varkur, il mago nero, ha le seguenti caratteristiche:

**Punti Forza:** 40 in quattro giocatori, 30 in tre giocatori e 20 in due giocatori

**Punti Volontà:** 12

**Dado:** Due dadi neri e somma i risultati uguali. Varkur utilizza **sempre due dadi neri**, indipendentemente dai suoi Punti Volontà.

**Regole speciali:** Se un Eroe vuole Combattere contro Varkur, deve avere **almeno 14 Punti Volontà**. Se un Eroe durante il Combattimento scende sotto i 14 Punti Volontà, deve lasciare il Combattimento.

Varkur non si Muove all'Alba. Se una Creatura deve entrare nella Regione 11, si Muove nella Regione successiva (seguendo le frecce).



LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Leggenda Bonus**

**Nascondiglio di Varkur**  
Se avete sconfitto i tre Skral,  
lanciate un dado.  
Se il risultato è

oppure   
scoprite questa carta e leggetela.

V 3/4

*Ad un tratto Varkur, il mago nero, compare nell'armeria. Una densa foschia riempie la stanza e un suono stridulo come il raschiare del metallo permea l'aria.*

Piazzate il Mago nero nella Regione 27 (Armeria). Tutti gli Oggetti che si trovano in questa Regione sono eliminati dal gioco.

**Missione:**

Gli Eroi devono sconfiggere **i tre Skral e Varkur** prima che il Narratore raggiunga la tessera N. Se il Mago nero è sconfitto, il Narratore deve essere immediatamente spostato sul tassello "N".

Varkur, il mago nero, ha le seguenti caratteristiche:

**Punti Forza:** 30 in quattro giocatori, 20 in tre giocatori e 14 in due giocatori

**Punti Volontà:** 12

**Dado:** Due dadi neri e somma i risultati uguali. Varkur utilizza **sempre due dadi neri**, indipendentemente dai suoi Punti Volontà.

**Regole speciali:** Se un Eroe vuole Combattere contro Varkur, non può utilizzare gli Oggetti. Questo include, ad esempio, lo Scudo, l'Elmo e la Pozione, ma anche le Pietre runiche e l'Erba medicinale.

**Nota:** Questa regola non impedisce all'Arciere di combattere a distanza.

Varkur non si Muove all'Alba.



LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Leggenda Bonus**

**Nascondiglio di Varkur**  
Se avete sconfitto i tre Skral,  
lanciate un dado.  
Se il risultato è

oppure   
scoprite questa carta e leggetela.

V 5/6

*Varkur, il mago nero, si nasconde nella camera del Tesoro. Sbuffi di fumo nero fuoriescono dalla camera e una puzza di olio bruciato riempie l'aria.*

Piazzate il Mago nero nella Regione 6 (Tesoro). Gli eventuali Detriti e le Creature che si trovano in questa Regione sono eliminati dal gioco.

**Missione:**

Gli Eroi devono sconfiggere **i tre Skral e Varkur** prima che il Narratore raggiunga la tessera N. Se il Mago nero è sconfitto, il Narratore deve essere immediatamente spostato sul tassello "N".

Varkur, il mago nero, ha le seguenti caratteristiche:

**Punti Forza:** 40 in quattro giocatori, 30 in tre giocatori e 20 in due giocatori

**Punti Volontà:** 12

**Dado:** Due dadi neri e somma i risultati uguali. Varkur utilizza **sempre due dadi neri**, indipendentemente dai suoi Punti Volontà.

**Regole speciali:** Ogni Eroe ha tanti Punti Forza quanti sono quelli dell'Eroe che ne ha di meno.

**Esempio:** Il gruppo è composto da tre Eroi che hanno i seguenti Punti Forza: 14, 12, e 6. In questo caso ogni Eroe ha 6 Punti Forza.

Varkur non si Muove all'Alba.



LE LEGGENDE DI  
**ANDOR**

**Leggenda Bonus**  
Liberazione della miniera

**Regole della miniera**  
Gemme, Fiamme  
e Lago Segreto

### Gemme

All'interno della Miniera si raccolgono le Gemme. Il numero sulle Gemme rappresenta il valore in Monete d'oro (2, 4 o 6). Scoprire le Gemme può essere pericoloso: appena un Eroe raccoglie la **prima Gemma**, iniziano le **Fiamme**. Se una Creatura si trova in una Regione contenente una Gemma, questa è rimossa dal gioco. Le Gemme **non** possono essere utilizzate per "deviare" una Creatura come nella Leggenda 5.

### Fiamme

Un Eroe lancia **tre dadi rossi** in successione. Piazzate il primo dado nella casella accanto alla Regione 10, il secondo accanto alla Regione 20 e il terzo accanto alla Regione 30. Le Fiamme si spostano lungo le frecce. Esse attraversano tante Regioni quanto il risultato del lancio del rispettivo dado. Un Eroe che si trova in una Regione colpita perde tanti Punti Volontà quanto il risultato del dado. L'utilizzo di uno Scudo può proteggerlo da questo danno. Le Creature non sono influenzate dalle Fiamme. I Detriti bloccano le Fiamme.

### Le Fiamme fuoriescono:

- Se un Eroe raccoglie una Gemma
- Ad ogni Alba successiva alla prima attivazione (vedi Fiamme nel riquadro Alba).

### Lago Segreto (Regione 11)

Quando un Eroe entra nel Lago Segreto, deve fermare il proprio Movimento, pescare una carta Lago Segreto e leggerla.



LE LEGGENDE DI  
**ANDOR**

**Leggenda Bonus**  
Liberazione della miniera

**Regole della miniera**  
Detriti e Alleati Nani

### Detriti

I tasselli Detriti bloccano la strada. Gli Eroi e le Creature non possono entrare in una Regione che contiene Detriti e nemmeno attraversarla.

Un eroe può liberare dai Detriti una Regione **adiacente**.

Il giocatore agisce come se dovesse Combattere: lancia i dadi e aggiunge i propri Punti Forza. Il totale deve essere almeno pari al valore numerico del tassello Detrito per eliminarlo (vedi retro). Se ottiene un numero sufficiente, può eliminare più tasselli Detriti in una sola volta. Ogni tentativo di eliminare i Detriti costa un'Ora. I Detriti eliminati devono essere rimessi nella scatola.

**Nota:** Neanche il Falco può volare sui Detriti.

### Alleati Nani

Un giocatore deve spendere un'Ora per Muovere gli Alleati Nani fino a quattro Regioni di distanza. Se gli Alleati Nani si trovano nella stessa Regione di una Creatura, un Eroe che Combatte contro questa Creatura aggiunge 4 Punti Forza ai propri. Gli Alleati Nani non possono scoprire, attivare o raccogliere le Gemme e gli altri tasselli presenti nelle Regioni. Se gli Alleati Nani entrano nel Lago Segreto, non devono fermarsi e non devono pescare una carta Lago Segreto. Non possono entrare in una Regione che contiene Detriti e nemmeno attraversarla, ma possono contribuire a rimuoverli. Infine, non sono influenzati dalle Fiamme.